

INDICE

PREMESSA

IL PENSIERO NEL LABIRINTO

11

PRIMA PARTE SULLE TRACCE DELL'IDENTITÀ

1. ASSEGNARE UN SENSO A SÉ E AL MONDO	15
1.1. Tra corpo e mente	16
1.2. Il dentro e il fuori	18
1.3. Il bambino come un pittore rinascimentale	20
1.4. Com'è difficile dire "io"	23
1.5. "Io" posso essere anche "tu"	25
1.6. Chi è il bambino nello specchio?	26
1.7. Entra in gioco "egli", la terza persona	29
1.8. Identità: che complicazione...	31
1.9. Tra Patti Smith e Arthur Rimbaud	33
1.10. E se lo specchio non c'è?	35
1.11. Alcuni specchi nella letteratura	39
2. L'IDENTITÀ INDIVIDUALE	45
2.1. Una concezione bipolare dell'identità	45
2.1.1. Le dinamiche introiettive: il <i>polo sé</i>	46
2.1.2. Le dinamiche proiettive: il <i>polo io-altro</i>	46
2.1.3. La funzione della pelle nella costruzione dell'identità	48
2.2. Aspetti duplici e complessi dell'identità	48
2.2.1. Primo livello: aspetti statici e dinamici	50
2.2.2. Secondo e terzo livello: aspetti somatici e psichici, esterni e interni, superficiali e profondi	53
2.2.3. Quarto livello: aspetti consci, preconschi e inconsci	55
2.2.4. Quinto livello: aspetti sostanziali e simbolici	57
2.2.5. Sesto livello: aspetti individuali e contestuali	60

2.3	Identità e difese: tra verità e menzogna	61
2.4	Identità come pluralità	65
2.5	Doppio e identità	68
3.	NARRAZIONE E IDENTITÀ	73
3.1	Le micro-storie infantili intorno ai due anni di età	73
3.2	Lo sviluppo della capacità narrativa	74
3.3	Raccontare storie con le immagini	79
3.4	Raccontare storie con le parole	84
3.5	L'origine delle storie	87
3.6	Tipi di narrazione e modi di attivazione del pensiero	92
3.7	Pensiero narrativo e pensiero paradigmatico	98
3.8	L'identità e le storie	103
3.9	Identità, pensiero preconsciouso e pensiero inconscio	107

SECONDA PARTE L'IDENTITÀ IPERMODERNA

4.	SCHERMI DELLE NOSTRE BRAME. I NUOVI MEDIA COME TECNOLOGIE DEL SÉ	117
4.1	Dire "ti amo" in 160 battute: il telefonino	117
4.2	Cercare sostegno in un gruppo virtuale: i forum	125
4.3	Il sogno di avere migliaia di amici: Facebook	130
4.4	Il dialogo con le ombre: le chat online	135
4.5	Costruire storie: MUD e Second Life	137
5.	E PENSARE CHE C'ERA IL PENSIERO	141
5.1	Il telefonino e lo specchio	141
5.2	La cura come collezione di informazioni	146
5.3	Virtuale ma non troppo	149
5.4	Giocare con le parole, giocare con le storie	154
5.5	Come un ragazzino in acquascooter	157
6.	L'IDENTITÀ NEL WEB	161
6.1	Realtà reale e realtà virtuale	162
6.2	Il web come modello di pensiero	165
6.3	Le metamorfosi dell'identità	172
6.3.1	Il destino dell'io	172
6.3.2	Rifrazioni dell'io nel tu e nell'egli	173

6.3.3 Il sé come altro. Le maschere e la disidentività	174
6.3.4 Duplicità identitarie in rete	175
6.3.5 L'evaporazione dell'inconscio	176
7. CORPO, IDENTITÀ, PSICOPATOLOGIE	179
7.1 Virtualità e corporeità	179
7.2 Il ritorno a Cartesio: il corpo separato dalla mente	182
7.3 Il corpo nemico: l'anoressia	184
7.4 Il grande ritorno del corpo isterico	186
7.5 Ammalarsi di normalità	190
7.6 Identità fluide, identità cristallizzate, clinica del vuoto	192
7.7 Il trionfo di Narciso	195
PER NON CONCLUDERE	
IL GRANDE FRATELLO DENTRO DI NOI	201
BIBLIOGRAFIA	205